# ШКОЛА МЕСМЕРИЗМА

## Боевая подготовка

На 2 уровне, когда вы выбираете эту школу, вы становитесь опытны в обращении Дубинкой, двуручным мечом, рапирой, скимитаром, коротким мечом и ручным арбалетом. Кроме того, вы можете использовать оружие в качестве своей магической фокусировки.

## Иллюзорное превосходство

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы изучаете манёвры, которые подпитываются специальными кубиками, называемыми кубиками превосходства.
**Манёвры**. Вы изучаете три Манёвра по вашему выбору, которые подробно описаны в разделе «Манёвры» ниже. Многие манёвры тем или иным образом усиливают ваши атаки или заклинания. Вы можете использовать только один манёвр для атаки или заклинания.
Вы изучите два дополнительных манёвра на 6, 10 и 14 уровнях. Каждый раз, когда вы изучаете новые манёвры, вы также можете заменить один манёвр, который вы уже знаете на другой.
**Кости превосходства**. У вас есть четыре кости превосходства. Это кости d8. Кости превосходства тратятся при использовании. Вы восполняете все потраченные кости в конце продолжительного отдыха.

Вы получаете ещё по одной кости превосходства на 6 и 14 уровнях.
**Спасброски**. Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Используйте свою обычную сложность спасбрсоков в таких случаях.

## Время лишь иллюзия

Начиная с 6 уровня вы становитесь опытны в обращении с щитами.
В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий. Использовав это умение, вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

## Улучшенное иллюзорное превосходство

На 10 уровне ваша кость превосходства увеличивается до d10. На 18 уровне - до d12.

## Мастер месмеризма

Начиная с 14 уровня, если вы совершаете бросок инициативы, не имея костей превосходства, вы получаете одну.

## МАНЁВРЫ

**Мигающий клинок.** Шквал иллюзорных клинков поражает вашего противника. Когда вы совершаете атаку ближнего боя с помощью кинжала, короткого или двуручного меча или же скимитара, вы можете потратить кость превосходства и добавить её результат к броску атаки.

**Иллюзорный факел.** Ваша атака воспламеняется магическим огнем, который пытается прыгнуть на вашего врага, когда вы атакуете его. Когда вы совершаете атаку ближнего боя с дубинкой или боевым посохом, вы можете потратить кость превосходства. При ударе существа получает обычный урон от этой атаки, а также окутывается серебристыми огнями фей на католичество раундов, равное результату броска на кости превосходства.

**Магическая пуля.** Вы пытаетесь поразить нескольких противников одной атакой. Когда вы атакуете существо оружием дальнего боя, метательным оружием брошенным оружием или заговором, вы можете использовать кость превосходства и выбрать другое существо в радиусе 10 футов от первого, попытавшись нанести ему урон той же атакой. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, то он наносит урон, равный числу выпавшему на кости превосходства. Урон имеет тот же тип, что и первоначальная атака. **Мигание**. Мы исчезаете и через мгновение появляетесь снова. Реакцией на атаку или эффект требующий совершить спасбросок Ловкости вы можете бросить кость превосходства и добавить её результат к своему КД или результату спасброска по Ловкости. Также вы можете переместиться на 5 футов, как часть этого манёрва.

**Иллюзорное оружие.** Вы бросаете иллюзорную копию своего оружия ближнего боя во врага. Действием вы можете использовать кость превосходства, для того чтобы сделать бросок атаки заклинанием против существа в пределах 30 футов. При ударе существа получает урон силовым полем равный результату кости превосходства плюс ваш модификатор Интеллекта.

**Мерцание**. Вы мгновенно телепортируетесь в пределах зоны видимости. Бонусным действием вы можете использовать кость превосходства и переместится на расстояние до 15 футов. Вы не провоцируете атаки во время этого движения.

**Ослепляющий удар.** Вы вызываете ослепительную вспышку. Когда вы совершаете атаку против существа, вы можете потратить кость превосходства, чтобы заставить то совершить спасбросок Телосложения. В случае провала оно становится ослеплённым до начала вашего следующего хода.

**Отвлекающий взрыв.** Реакцией, когда союзник в 30 футах от вас подвергается атаке, вы можете создать безвредный взрыв дыма и искр, отвлекающий врага, и уменьшить урон союзнику на число выпавшее на кубике.

**Зеркало души.** Вы вызываете собственный иллюзорный клон. Действием вы кидаете кость превосходства чтобы вызвать иллюзорный клон в 5 футах от себя. Клон действует под вашим полным контролем, пока не будет уничтожен или развеян бонусным действием. Иллюзорные клоны имеют количество хитов, равное результату вашего броска кости превосходства плюс ваш модификатор Интеллекта Все прочие показатели умения, спасброски и т.п.) соответствуют вашим. У вас может быть несколько клонов, в числе равном вашему модификатору Интеллекта и они требуют концентрации для поддержания. Клоны вооруженны на ваш выбором: кинжалом, дубинкой, коротким или двуручным мечом, боевым посохом, рапирой или скимитаром. **Иллюзорный защитник.** Реакцией, когда по вам совершается атака ближнего боя, вы можете потратить кость превосходства и создать клона (см. выше), со щитом, который и становится целью атаки.

**Иллюзорный заклинатель.** Вы вызываете иллюзорный клон, который накладывает заклинания на противников. Действием вы вызываете клон, который, в отличие от других клонов, может в свой ход пользоваться любым заговором, который вы знаете.

**Взрыв.** Вы взрываете всех своих клонов. Действием вы можете потратить кость превосходства, после чего все ваши клоны взрываются яркой вспышкой психической энергии. Все противник стоящие не более чем в 10 футах от ваших клонов должны совершить спасбросок Интеллекта или получить психический урон равный вашей кости превосходства, плюс ещё одной (того же типа).

Перевод - Айвендил,
Гильдия Вольных Переводчиков.
16.10.2017